

## **Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDN di Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur**

Andi Somp

Program PascaSarjana, Universitas Negeri Makassar, Makassar

Andisomp2102@gmail.com

**Abstract:** The major objective of this research was to investigate all the students' learning outcomes on mathematics through audio-visual learning media at *SDN 226 Patande* and conventional media at *SDN 229 Waru*. In connection with it. A quasi-experimental design was employed with random sampling technique by drawing a simple method to determine the samples. Data were obtained through learning outcomes tests. The results of this research indicate that the students' learning outcomes on mathematics taught by audio-visual learning media were higher than conventional media. By that matter, there were differences in the learning outcomes between using audio-visual media and conventional media for highly and low motivated students. Nevertheless, there were no difference in mathematics learning outcomes for students with low learning motivation. Again, it was also revealed an interaction between audio-visual learning media and the learning motivation on Mathematics toward their outcomes in fifth grade students at *SDN* in Malili District, East Luwu Regency.

**Keywords:** *Learning media, , Audio Visual , learning outcomes*

**Abstrak :** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa, baik secara keseluruhan yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual di *SDN 226 Patande* dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional di *SDN 229 Waru*. Selain itu. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan menggunakan *teknik random sampling yaitu dengan cara pengundian secara sederhana* untuk menentukan sampel penelitian. Data diperoleh melalui tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa lebih tinggi untuk yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual daripada yang diajar dengan menggunakan media konvensional, secara keseluruhan terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang diajar dengan menggunakan media audio visual dengan siswa yang diajar dengan media konvensional

**Kata kunci :** *Media Pembelajaran, Audio Visual, Konvensional, Hasil Belajar*

## 1. Pendahuluan

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus-menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi. Belajar sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain, merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia, bahkan tiada hari tanpa belajar.

Peningkatan kualitas strategi dan hasil pembelajaran siswa di setiap jenjang pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pembangunan nasional di negara Indonesia. Dalam hal ini peran sebagai seorang guru dalam menciptakan strategi dalam pembelajaran sangat penting dan menentukan, sebab gurulah yang terlibat langsung dalam membina dan mengajari para siswa di sekolah melalui proses pembelajaran sehingga para siswa tidak merasakan proses pembelajaran yang monoton. Dari hasil wawancara yang diperoleh dari beberapa guru di SDN yang berada di Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur mengatakan bahwa hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika tergolong masih rendah, hal ini terlihat pada lembar hasil ulangan harian siswa yang berada di bawah nilai ketuntasan minimal.

Di sisi lain, dalam menerima materi pelajaran Matematika siswa tergolong pasif karena metode yang digunakan oleh guru adalah konvensional

yang sistem pembelajaran masih terpusat pada guru, hal ini juga terjadi di sekolah lain, terlihat masih banyak guru mengajar secara konvensional, terkadang guru menjelaskan materi tanpa menggunakan media atau alat bantu sehingga siswa seakan-akan dipaksa untuk menghafal dan mengayalkan tentang apa yang dijelaskan oleh guru dan mengakibatkan nilai matematika siswa lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

Salah satu strategi untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Metode mengajar tradisional yang menekankan pada guru bercerita dan siswa mendengarkan harus lebih banyak dihindari agar keaktifan siswa meningkat

Menurut Arsyad (1997) mengemukakan pendapatnya mengenai media pembelajaran, diantaranya:

- 1) AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.
- 2) Fleming menyatakan media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.
- 3) Heinich dan kawan-kawan menyatakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.
- 4) Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Sanaky (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan peserta didik sebagai berikut:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar:

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
  - 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
  - 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
  - 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
  - 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
  - 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
  - 7) Meningkatkan kualitas pengajaran.
  - 8) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
  - 9) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan penyampaian.
  - 10) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik
- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
  - 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi peserta didik.
  - 3) Memudahkan peserta didik untuk belajar.
  - 4) Merangsang peserta didik untuk berfikir dan beranalisis
  - 5) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
  - 6) Peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara sistematis

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Djamarah dan Aswan (2013) Media audio-visual adalah seperangkat media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yakni audio

dan visual. Media ini dibagi menjadi dua, yakni:

- 1) Audio-visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) Audio-visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.

Menurut Kustandi dan Bambang (2011) teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Ciri-ciri utama teknologi audio-visual :

- 1) Bersifat linier.
  - 2) Menyajikan visualisasi yang dinamis..
  - 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
  - 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
  - 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
- Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan interaktif siswa yang rendah.

Fungsi lain dari Media Audio adalah sebagai alat bantu bagi para pendidik, karena sifatnya hanya sekedar membantu, maka dalam pemamfaatannya memerlukan bantuan metode atau media lain, sehingga pengalaman dan pengetahuan siap dimiliki oleh pendengar yang akan membantu keberhasilan.

Media pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang diselenggarakan dengan memanfaatkan media non elektronik atau memanfaatkan bahan sederhana untuk membuat media pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan mudah kepada siswa. Media pembelajaran konvensional merupakan media pembelajaran yang dibuat oleh tangan manusia sendiri, pengoperasiannya tidak menggunakan program/aplikasi tertentu, dan berfungsi

sebagai sarana perantara untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media grafis merupakan media pembelajaran konvensional. Sanaky (2013 :81) mengemukakan media grafis termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan mengutamakan indera penglihatan.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (Suprijono 2009) hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemanapun ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap

merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

- f. Hasil belajar menurut Suprijono (2011: 5) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Anni dkk. (2007 : 5) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh yang diperoleh pebelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung oleh apa yang dipelajari oleh pebelajar. Dari kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan siswa dari pengalaman-pengalaman belajar selama mengalami proses pembelajaran.

Hasmiana Hasan (2016) Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. Penelitian ini membuktikan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar dan berdampak pada ketuntasan belajar siswa khususnya pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

Utomo, W.B (2008) Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa ada interaksi pemanfaatan media audio visual dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar dengan  $F_{hitung} 2,502 < F_{tabel} 4,00$  taraf signifikansi 5%.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu) yang bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh media

pembelajaran audio-visual (X) Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa (Y).

Eksperimen dilaksanakan terhadap pembelajaran Matematika menggunakan media audio-visual pada kelas eksperimen, dan tanpa menggunakan media audio visual atau tradisional pada kelas kontrol

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 229 Waru sebagai kelas control dan dilaksanakan di SDN 226 Patande sebagai kelas eksperimen. Kedua sekolah tersebut berada di Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Februari 2019.

Pada penelitian ini, populasinya yaitu seluruh siswa kelas V sekolah dasar yang berakreditasi B, di Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur.

Metode pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Multi Stage Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak bertingkat, untuk menjamin setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel yaitu dengan cara mengacak, yang diacak adalah sekolahnya. Hal ini dilakukan agar tidak terlalu mengganggu proses pembelajaran yang ada di sekolah tersebut.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 226 Patande sebagai kelompok kelas eksperimen dan siswa kelas V SDN 229 Waru sebagai kelompok kelas control. Sekolah tersebut terpilih berdasarkan urutan kelompok motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Skor yang diperoleh dari kuesioner motivasi belajar kemudian dirangking sebanyak 27% siswa motivasi tinggi dan 27% siswa motivasi rendah. Pengambilan masing-masing 27% kelompok motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap mata pelajaran Matematika didasarkan pada anjuran teori Guilford (Guilford, 1954:425). Jadi sampel yang diambil dari kedua kelas tersebut 40 sampel.

Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan subyek penelitian. Tes dalam penelitian ini digunakan pada akhir pembelajaran. Dalam pembelajarannya kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audio-visual sedangkan kelas control menggunakan media konvensional. Skor hasil belajar siswa dikumpulkan setelah perlakuan berakhir, dengan menggunakan tes hasil belajar, dianalisis dengan teknik ANAVA AB. Soal-soal yang digunakan dalam tes akhir terlebih dahulu dikonsultasikan pada ahli untuk uji validitas isinya. Setelah tim ahli memberi rekomendasi tentang kelayakan soal, soal kemudian diujicobakan dan hasil dari uji coba tersebut diolah untuk dicari indeks validitas dan reliabilitasnya.

Lembar tes dibuat menurut kisi-kisi berdasarkan indikator-indikator pencapaian KD materi yang diberikan. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa dalam materi pelajaran matematika. Tes yang diberikan pada kedua kelas adalah tes yang sama, masing-masing diberikan sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual pada kelas eksperimen dan menggunakan konvensional pada kelas control. Lembar tes dibuat menurut kisi-kisi berdasarkan indikator-indikator pencapaian KD materi yang diberikan. Secara umum bentuk tes yaitu berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 40 butir untuk mengukur ranah kognitif.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif.

## **1. Analisis data deskriptif**

Analisis data deskriptif untuk memberikan gambaran umum tentang data yang diperoleh seperti: jumlah, maximum, minimum, mean, modus, median, standar deviasi, dan variansi.

## **2. Analisis data inferensial**

### **a. Uji prasyarat analisis**

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk menguji data yang sudah didapatkan. Sehingga bias diuji hipotesisnya. Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji homogenitas. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan secara lengkap di bawah ini.

#### 1) Uji normalitas

Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan terhadap skor hasil belajar yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan program Ms. Excel. Pengambilan keputusan uji dan penarikan kesimpulan diambil pada taraf signifikansi 5%.

#### 2) Uji homogenitas

Uji asumsi homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua kelas, yaitu dengan melihat perbedaan varians kelasnya. Uji homogenitas ini dilakukan peneliti untuk melihat terpenuhi tidaknya sifat homogeny pada varians antar kelas. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistic uji F.

#### 3) Uji hipotesis

Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis utama dalam penelitian ini adalah analisis *Two Way Anava*, yaitu untuk mengukur perbedaan hasil belajar Matematika akibat adanya perbedaan perlakuan penggunaan media pembelajaran. Setelah dilakukan ANAVA dua jalan maka dilakukan uji lanjut Regresi linear untuk pengujian dua arah, dan menggunakan signifikansi sebesar 5%, maka signifikansi akan dilihat dari nilai signifikansi output, di bawah 0,05 (hipotesis diterima) atau di atas 0,05 (hipotesis ditolak).

#### Hipotesis Statistik

##### Hipotesis 1

H0 :  $\mu A_1 = \mu A_2$

H1 :  $\mu A_1 \neq \mu A_2$

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Data Skor Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

###### a. Analisis Statistik Deskriptif

Berikut ini disajikan data skor hasil belajar matematika peserta didik untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen

Tabel 1 Data Skor Hasil Belajar Matematika Siswa

Media Motivasi Belajar	A <sub>1</sub>	A <sub>2</sub>
B <sub>1</sub>	30 32 32 35 31 35 32 28 30 33	14 12 15 12 22 13 11 8 11 16
B <sub>2</sub>	28 33 17 29 35 28 31 34 31 28	21 19 9 22 23 14 21 22 9 19

Sumber: Data Primer, 2018

Keterangan:

A<sub>1</sub> : Kelas Eksperimen

A<sub>2</sub> : Kelas Konvensional

B<sub>1</sub> : Motivasi Tinggi

B<sub>2</sub> : Motivasi Rendah

Berdasarkan data skor hasil belajar diatas, diperoleh hasil analisis data sebagaimana disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Analisis Deskriptif Data Skor Hasil Belajar Matematika Siswa

Parameter	Nilai	
	Kelas Ekperiment	Kelas Kontrol
Subyek	20	20
Skor ideal	37	37
Rerata	30,7	15,65
Skor tertinggi	35	23
Skor terendah	17	8

Standar Deviasi	4,07	5,05
-----------------	------	------

## 2. Analisis Inferensial

Sebelum dilakukan analisis *statistic inferensial*, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dimaksud adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil uji normalitas dan uji homogenitas dapat dijelaskan sebagai berikut:

### a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan secara manual dan diperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Variabel yang diuji coba	Jumlah Sampel	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Ket.
Eksperimen	Motivasi Belajar Siswa (Tinggi dan Rendah)	20	7.941	9,49	Normal
	Motivasi Belajar Siswa (Tinggi dan Rendah)	20	8.007	9,49	Normal

Berdasarkan Tabel 3 di atas diperoleh informasi bahwa pada kelas eksperimen nilai  $X^2_{hitung}=7,941$  dan  $X^2_{tabel}=11,070$  dengan demikian  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  berarti data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol  $X^2_{hitung}=8,007$  dan  $X^2_{tabel}=11,070$  dengan demikian  $X^2_{hitung} <$

$X^2_{tabel}$  berarti data pada kelas kontrol berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang sama. Pengujian dilakukan secara manual dan diperoleh hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	614	313
Rata-rata	30.7	15.65
Standar Deviasi	4.07	5.05
Varians	16.64	25.50

Berdasarkan Tabel 4 di atas diperoleh informasi bahwa nilai  $F_{hitung}=1,53$  dan  $F_{tabel}=2,17$  dengan demikian nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajar Matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Berdasarkan hasil uji persyaratan diperoleh informasi bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Dengan demikian dapat dilanjutkan uji ANAVA, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan, pengaruh Model Pembelajaran terhadap peserta didik.

### Uji Hipotesis

#### a) Uji Analisis Varians (ANAVA) dua jalur

Pengujian hipotesis menggunakan Uji Analisis Varians (ANAVA) dua jalur. Uji Analisis Varians merupakan teknik analisis data untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan, pengaruh serta interaksi antara Model Pembelajaran Audio-Visual dan

motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis menggunakan analisis varians (anava) dua jalur (2x2) dan Uji-F dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ . Kriteria pengujian apabila nilai  $F_{hitung}$  yang diperoleh lebih besar dari  $F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan analisis data skor hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan ANOVA Dua Jalur, maka di peroleh data sebagai berikut:

Tabel 5 Rangkuman ANOVA Dua Jalan

Sumber Varians	JK	Db	Rerata Kuadrat(RK)	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$ $\alpha=0,05$
Antar Kelompok (A)	2400,075	3	800,025	43,26	2,87
Antar kolom(ak)	2265,025	1	2265,025	122,5	7,70
Antar baris (ab)	9,025	1	9,025	0,48	7,70
Interaksi(bk)	126,025	1	126,025	6,81	7,70
Kekeliruan dalam sel	665,7	36	18,49	-	-
Total	3065,775	39	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada Tabel 5 diatas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

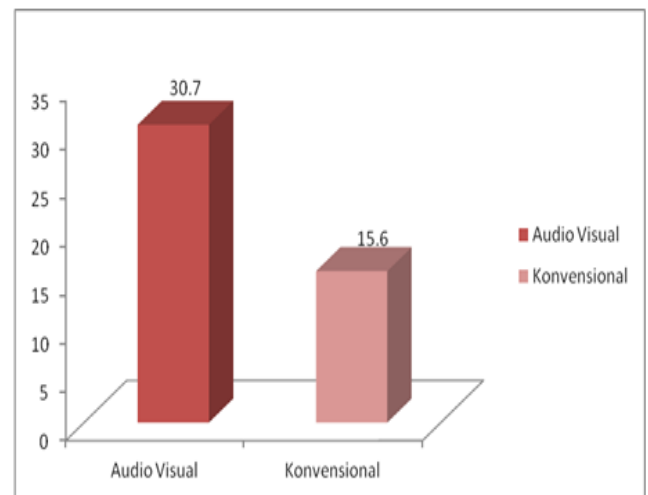
1. Pengelompokkan berdasarkan media pembelajaran yang digunakan yaitu Media Pembelajaran Audiovisual dan Media Pembelajaran Konvensional.

Hipotesis pertama diuji dengan menganalisis pasangan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis perbandingan ( $H_1$ ) sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD di Kecamatan Malili yang diajar dengan menggunakan media audiovisual dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

$H_1$  : Terdapat perbedaan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD di Kecamatan Malili yang menggunakan media audiovisual dengan siswa yang menggunakan media konvensional

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung} = 43,26$  dan  $F_{tabel} = 2,87$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$ ) sehingga  $H_1$  diterima. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD di Kecamatan Malili yang diajar menggunakan media audiovisual dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Profil pencapaian rata-rata hasil belajar Matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media audiovisual dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional di tunjukkan pada gambar berikut 1



Gambar 1 Rata-rata skor hasil belajar Matematika Siswa di Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil belajar adalah hasil penilaian setelah individu melakukan suatu kegiatan belajar dan diwujudkan dalam angka maupun simbol. Jadi dapat dikatakan hasil belajar juga sama dengan prestasi belajar yang merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan, keterampilan dan sikap dalam melakukan dan menyelesaikan suatu hal setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Siswa yang mempunyai motivasi yang kuat, mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar karena motivasi dapat dikatakan



merupakan daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang menimbulkan perasaan senang dengan pembelajaran, dengan perasaan yang senang ini maka siswa akan mempunyai arah dalam kegiatan belajarnya, sehingga tujuan yang dikendaki siswa seperti mendapatkan hasil belajar dan penguasaan pada kompetensi ini dapat tercapai dengan baik.

Hasil belajar yang baik dapat dicapai dengan kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Suatu proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran audio visual dapat memberikan pemahaman dan pengertian yang lebih baik bagi siswa. Siswa yang sebelumnya tidak mempunyai gambaran tentang pembelajaran yang disampaikan dengan metode konvensional, melalui media audio visual dapat menangkap materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini karena media audio visual memberikan gambaran yang nyata pada materi pembelajaran yang disampaikan. Media audio visual juga dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Siswa yang aktif menunjukkan bahwa siswa tersebut senang dengan pembelajaran yang disampaikan dengan media audio visual.

Pada pengujian hipotesis pertama berdasarkan hasil analisis anava diperoleh nilai  $F_{hitung} = 43,26$  dan  $F_{tabel} = 2,87$ , berarti nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas V SD di Kecamatan Malili yang diajar menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual dengan siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Konvensional. Selanjutnya ditinjau dari hasil rata-rata skor tes hasil belajar pada aspek kognitif yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada skor tes hasil belajar pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Audiovisual lebih baik daripada Media Pembelajaran Konvensional. Sesuai

dengan temuan hasil penelitian dari Haryoko (2009), mengemukakan bahwa hasil belajar yang menggunakan media audiovisual jauh lebih tinggi dibanding yang diajar dengan menggunakan pendekatan konvensional. Selanjutnya pendapat dari Utomo (2008), menyatakan bahwa Media Audiovisual merupakan salah satu sumber belajar memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyampaikan informasi, karena indra pendengaran dan penglihatan bekerja aktif maka daya tangkap dan daya ingat cenderung naik.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan tentang pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi belajar siswa kelas V SD di Kecamatan Malili, maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD di Kecamatan Malili yang diajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Audio-visual dengan siswa yang diajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Konvensional.

#### 5. Daftar Pustaka

- Anni, Catharina T. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK Unnes.
- Arsyad, A. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Djamarah. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Gilford, J.P. 1954. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. 3rd Ed. New York: McGraw – Hill Book Company, Inc.

- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto.  
*Media Pembelajaran Manual dan Digital*. 2011. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Ruslan. 2009. *Validitas Isi*. Buletin Pa'biritta No.10 Tahun VI, 18-19
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. 2013. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Utomo, Witono Budi. 2008. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar mata Pelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Kota Kudus.*Tesis*. Program Studi Teknologi Pendidikan. Universitas Sebelas Maret.